

## Слайд “Цели работы”

Добрый день, уважаемые члены экзаменационной комиссии. Я расскажу о работе по теме “современные методы растеризации изображений”, выполненной под руководством Парфенова Дениса Васильевича. Целью моей работы было **сравнение** нескольких алгоритмов трассировки лучей, реализованных в различных программах для рендеринга изображений. Проведя эксперименты мною были сделаны выводы о качестве и скорости работы этих алгоритмов.

Чтобы провести корректное сравнение необходимо было результат их работы за ограниченный промежуток времени сравнить с фотореалистичным изображением, используя определенную метрику. Мною в качестве такой метрики было выбрано отношение пикового уровня сигнала к шуму или PSNR.

## Слайд “Реалистичный рендеринг”

### Актуальность работы.

Данная работа имеет практико-ориентированную направленность. Сейчас существует много программ трехмерной визуализации, которые применяются в различных отраслях, например, кино- и теле-индустрии, дизайне, архитектуре и т.п. Наибольшей популярностью пользуются платные пакеты, однако для некоторых расход средств на их приобретение может быть критическим, поэтому они склонны искать бесплатные аналоги. К счастью, такие существуют, но тогда встает вопрос о качестве их работы, ведь помимо цены, важнейшими характеристиками являются время и фотореалистичность получающегося изображения. Также важный фактор, влияющий на время, – это реализация распараллеливания, которую также актуально исследовать.

На данных изображениях можно видеть возможный результат работы каждого из исследуемых рендеров.

Например, на первом рисунке отрисовано много различных поверхностей, такие как стекло, пластик, древесина, металл и т.д.

**Важное замечание по поводу реалистичности:** Данные изображения созданы профессионалами и приведены здесь для понимания возможностей, которых можно добиться, используя их. Я не являюсь профессионалом, поэтому реалистичность полученных мною изображений является условной.

## Слайд “Концепция PBR”

Реалистичный рендеринг базируется на 2 вещах: алгоритмы трассировки и уравнение рендеринга. Уравнение рендеринга — это интеграл, который

просчитывает энергетическую яркость поверхности с учетом собственной эя и эя падающего под любым углом светового луча.

$L_e$  в данном уравнении это собственная энергетическая яркость поверхности, те грубо говоря, собственное излучение света.

$L_i$  это энергетическая яркость падающего луча из направления  $i$ . это направление определяется вектором “омега малое и”.

Омега большое, это полусфера, которая учитывает любое направление  $i$

$f_r$  это двунаправленная функция распределения рассеяния. Она отвечает за то, как определенная точка поверхности реагирует на падающий свет. На данном рисунке 4 (да) вы можете видеть примеры различных поверхностей, полученных с помощью вариаций этой функции.

## Слайд “Метрика для сравнения изображений”

Основная метрика для сравнения изображений – (peak signal-to-noise ratio)

PSNR определяется через среднеквадратическую ошибку (англ. mean squared error):

### Формула 1

где  $I$  и  $I_{hat}$  изображения размера  $m \times n$ , последнее из которых считается зашумленным приближением другого.

Для цветных изображений с тремя цветовыми каналами (RGB) MSE – это сумма всех квадратов разностей значений, разделенная на размер изображения и на 3. Кроме того, для цветных изображений изображение преобразуется в другой цветовой формат – YCbCr, и PSNR сообщается по каждому каналу.

### Формула 2

где –  $MAX$  максимальное значение яркости пикселя изображения.

В данной работе использовалась реализованная в языке python соответствующая функция.

## Слайд “Алгоритмы трассировки”

Цифровое изображение представляется в виде набора пикселей.

Для того чтобы вычислить дискретные значения пикселей, необходимо получить значение функции изображения, которой является уравнение рендеринга.

Единственный способ получить информацию об этой функции – это взять ее образец с помощью трассировки лучей. Изображение может быть создано только путем выборки значений функции в конкретных позициях пикселей. Чем больше выборок, то есть чем больше итераций алгоритма, для разных пикселей, тем лучше качество.

**Первый** алгоритм называется алгоритм трассировки пути.

Его идея состоит в просчете путей света начиная от камеры или условного наблюдателя - на иллюстрации изображается глазом.

Попадая в любую точку поверхности, как можно видеть на правом изображении, каждый первичный луч, который обозначен большой стрелкой, формирует вторичные лучи, отскакивающие под разным углом и уходящие в пространство сцены.

Отражения вторичных лучей происходят до полного поглощения луча, которое в данном алгоритме определяется по степени вклада в конечный результат.

**Первый алгоритм** - самый простой, но и самый ресурсоемкий. Он был описан в той же статье 86 года, где впервые было описано уравнение рендеринга. Этот алгоритм заключается в симулировании пути света начиная от наблюдателя. На изображении это глаз. Попадая в любую точку поверхности, как можно видеть на правом изображении, каждый первичный луч, который обозначен большой стрелкой, формирует вторичные лучи, отскакивающие под разным углом и уходящие в пространство сцены.

Метод Монте-Карло (MC) отличается от метода трассировки лучей количеством первичных лучей: там, где трассировка лучей подразумевает группу из нескольких первичных лучей, Монте-Карло использует только один первичный луч. При отскоке от поверхности первичный луч разбивается на группу из вторичных лучей. Вторичные лучи, в свою очередь дойдя до поверхностей объектов поглощаются. И если точка, в которой поглотился вторичный луч не была освещена источником света в сцене (например лампой), то энергетическая яркость света в этой точке будет равна 0. В каждой точке падения вычисляется, так называемая **оценка монте-карло** - числовой ряд, который приближенно вычисляет значение уравнения рендеринга.

Отражения вторичных лучей происходят до полного поглощения луча, которое в данном алгоритме определяется по степени вклада в конечный результат. Они реализуются с помощью рекурсии, которая останавливается, если энергетическая яркость близка или равна нулю.

**Второй алгоритм - Метод фотонных карт** – он состоит из двух этапов.

На первом этапе световые лучи, которые содержат некоторую дискретную информацию, выпускаются из источников света, как это видно на левой картинке, и для каждой точки на поверхности сохраняется информация об ее освещенности в кэш.

На втором этапе лучи выпускаются из камеры и при попадании на поверхность информация об освещении собирается в некоторой окрестности точки падения, которая изображена в виде пунктирной окружности справа.

Этот алгоритм содержит проблему кэша, когда кол-во информации об освещении может быть ограничено количеством памяти.

В рендерах реализован улучшенный алгоритм, который называется **SPPM**, в котором, во-первых, **первый** и **второй** этапы меняются местами, а во вторых используется более ресурсо экономичная модель.

**Третий алгоритм** - двунаправленная трассировка пути, в котором строится сначала путь из камеры, на картинке  $x_1$ ,  $x_2$ , потом строится путь из источника света  $y_1$ ,  $y_2$  и потом они соединяются.

## Слайд “Сцены для сравнения рендеров”

На данных изображениях представлены эталонные сцены, с которыми сравнивались полученные наборы экспериментальных изображений.

**Первый эксперимент** - модель стакана со стеклянной поверхностью, в основном исследуется способность рендеров и алгоритмов отображать каустики. Каустика – это огибающая световых лучей, преломленных или отраженных от некоторой кривой поверхности или объекта, или это проекция этой огибающей на другую поверхность. Каустика возникает из-за концентрации световых лучей в определенной точке.

Во втором эксперименте достаточно простая модель, однако в некоторых местах здесь достаточно сложные пути света из-за преломлений через стеклянные поверхности бутылок и отражений от зеркала.

В третьем эксперименте исследуется способность симулирования пропускающей свет ткани. В верхнем проеме окна стоит стекло, в нижнем ничего нет.

В четвертом эксперименте исследуется способность рендеров реалистично симулировать поверхность жидкости. В данной сцене существует два источника света.

Данные источники состоят из материалов с собственным излучением. То есть тут как раз участвует компонента  $L_e$  интеграла

**Пятый эксперимент** является наиболее сложным для алгоритмов трассировки. это модель световода. В данном эксперименте источник света находится вне области видимости камеры. Свет направлен в стеклянную трубу с индексом преломления 1.9. 3D модель сцены можно увидеть на левом изображении.

## Слайд “Результаты”

Сегодня я расскажу о двух наиболее интересных, на мой взгляд, результатах экспериментов - первом и третьем.

В первом эксперименте

**В appleseed** используется второй алгоритм - SPPM

**В Cycles** используется алгоритм Path Tracing.

**В LuxCore** используется алгоритм Path Tracing + Caustic light cache;

Это технология похожа на первый этап метода фотонных карт.

На рисунке 1 видно, что appleseed и luxcore практически с одинаковым качеством отображают первую модель. Это связано с тем, что в них используются похожие алгоритмы. В cycles же используется трассировка пути, которой сложно даются вычисления каустик. Также следует обратить внимание на скорость роста графиков, большая скорость роста рендера cycles говорит о том, что он только приближается к эталону, в то время как другими рендерами был достигнут некоторый пик качества, когда последующие итерации не вносят значительный вклад в результат.

Алгоритмы трассировки хорошо распараллеливаются, тк процесс построения одного пути никак не связан с процессом построения другого пути.

В рисунке 2 отражено процентное соотношение увеличения скорости рендеринга при увеличении кол-ва потоков вдвое: с 6ти до 12ти.

Можно видеть, что все рендеры увеличивают свою скорость примерно на 70%, кроме cycles, у которого 60%.

Далее, третий эксперимент.

1. В appleseed используется трассировка пути [с двумя проходами для оценки прямого освещения. Просчет каустиков отключен.](#)
2. В Cycles используется трассировка пути.
3. В luxcore было получено 2 набора экспериментальных изображений алгоритмами трассировки пути и двунаправленной трассировки пути.

Из рис. 3 видно, что наибольшую реалистичность показал рендер appleseed. Это связано с тем, что эталонное изображение было получено с помощью этого рендера. Остальные алгоритмы показали приблизительно схожие друг с другом результаты.

На рис. 4 видно, что среди них за то же время лучшее качество продемонстрировал алгоритм двунаправленной трассировки пути. Из этого можно сделать вывод, что для отрисовки данного типа сцен оптимально выбирать appleseed или luxcore.

По результатам всех экспериментов, в большинстве тестов наиболее фотореалистичным являлся рендер appleseed, рендер luxcore демонстрировал

похожий результат. Рендер Cycles плохо справлялся с сложными моделями освещения, но достаточно хорошо с простыми.

## **Слайд выводы**

Таким образом, для моделей, в которых преобладает не прямое освещение, лучше использовать двунаправленный алгоритм, такой как двунаправленная трассировка или SPPM. В них лучи трассируются как из источников освещения, так и из камеры. Для простых моделей с преобладанием прямого освещения для наиболее качественного результата следует использовать трассировку пути, реализованную в рендере appleseed, если же в приоритете является время рендеринга, то лучшим выбором будет рендер Cycles.

Данный способ сравнения качества путём бескомпромиссного рендеринга лучшим рендером и сравнения с остальными по PSNR корректно отражал результаты экспериментов, состыкуясь с визуальной оценкой автора. Однако оценивание с помощью метрики PSNR все же остается лишь приближенным к человеческому видению. Это видно по результатам третьего эксперимента, когда метрика определила схожесть, но не учла различие в способах рассеивания света тканью.

Также на основе этой работы к публикации в Российском технологическом журнале готовится статья. Спасибо. Готов ответить на ваши вопросы.

## **Вопросы**

### **1. Научная новизна**

Работа носит практико-ориентированную направленность, в работе представлено подробное теоретическое описание используемых технологий: концепции PBR, алгоритмов трассировки. Так что сам текст ВКР может служить хорошим теоретическим начальным пособием для интересующихся. На сегодняшний день подобного не существует в литературе на русском языке

### **2. Практическое применение**

Работа носит практико-ориентированную направленность, в работе представлено подробное теоретическое описание используемых технологий: концепции PBR, алгоритмов трассировки. Так что сам текст ВКР может служить хорошим теоретическим начальным пособием для интересующихся. На сегодняшний день подобного не существует в литературе на русском языке

### **3. Личный вклад**

Мною были построены 3д сцены, настроены параметры материалов для этих сцен для каждого из рендеров, в общей сложности получилось 15 сцен. По итогу мною было отрендерено более 70 экспериментальных изображений + 5 эталонных.

Также, так как моя работа носит практико-ориентированную направленность, в работе представлено подробное теоретическое описание используемых технологий: концепции PBR, алгоритмов трассировки. Так что сам текст ВКР может служить хорошим начальным теоретическим пособием для интересующихся. На сегодняшний день подобного не существует в литературе на русском языке [так что его тоже можно, как вы сказали, альбина викторовна, вставить в учебник](#)